

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA PGRI I MAJALENGKA **Kelas / Semester** : X / Genap
Mata pelajaran : Bahasa Inggris **Pertemuan Ke-** : 1
Materi : Teks Naratif; Informasi Terkait Legenda Rakyat **Alokasi Waktu** : 45 Menit JP

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran *problem based learning* diharapkan siswa dapat menjelaskan, menentukan, menyajikan, dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan *kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita*

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (ASYNCRONOUS ON WHATSAPP GROUP)	
<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembukaan berdoa untuk memulai pembelajaran melalui <i>Whatsapp Group (WAG)</i>, dan siswa mengisi daftar hadir melalui link https://s.id/absen_inggris Menyampaikan motivasi tentang apa yang akan dapat diperoleh (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi : <i>kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita</i> Persepsi dan motivasi terhadap kebersihan serta mengingatkan siswa tetap mengikuti protokol kesehatan dalam masa pandemic covid-19 	
KEGIATAN INTI (SYNCRONOUS ON GOOGLE MEET)	
<i>Stimulus</i>	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi : <i>kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita</i>
<i>Identifikasi masalah</i>	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi : <i>kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita</i>
<i>Pengumpulan data</i>	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengamati dengan seksama materi : <i>kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita</i>, melalui video https://www.youtube.com/watch?v=4O4z6D5AK_c dan mencoba menginterpretasikannya Peserta didik mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi : <i>kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita (e_modul)</i> Peserta didik mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi : <i>kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita</i>
<i>Pembuktian</i>	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dan Guru berdiskusi tentang data dari materi : <i>kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita</i>. Peserta didik mengerjakan beberapa soal di mengenai materi : <i>kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita</i>.
<i>Menarik kesimpulan</i>	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan (dengan kata-kata sendiri) tentang materi : <i>kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita</i> berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan Peserta didik mengemukakan pendapat tentang materi : <i>kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita</i> Peserta didik bertanya atas presentasi tentang materi : <i>kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda dari sebuah cerita</i> dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.
REFLEKSI DAN KONFIRMASI (ASYNCRONOUS ON GOOGLE CLASSROOM)	
<ul style="list-style-type: none"> Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa. 	

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN) (ASYNCRONOUS ON GOOGLE CLASSROOM)

No	Aspek yang dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap	Observasi dan Jurnal	Pengamatan sikap (jurnal)	Selama KBM
2	Pengetahuan	Tes tertulis (Quizizz)	Soal tes (Quizizz)	Setelah KBM
3	Keterampilan	- Membuat video retelling legend text. - Laporan tertulis (text legend)	- Pengamatan unjuk kerja - Penilaian laporan tertulis	- Pengumpulan tugas

Link pengumpulan tugas <https://s.id/setortugas>

D. MEDIA PEMBELAJARAN : WAG, Google Classroom, Quizizz, Google Meet, Google Form

E. SUMBER BELAJAR : Video Youtube, E-Modul, Slide Presentasi

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Dr. H. Didi Mulyadi, M.MPd.
NIP.19610825 198902 1 001

Majalengka, Juli, 2020
Guru Mata Pelajaran,

Epa Dewi Iriani, S.Pd
NUPTK. 2356767668130063